Интервью с Константином Семёновым

Думаю, для начала всем будет интересно узнать больше о Вас. Не могли бы Вы немного рассказать о себе, о своем опыте за плечами, образовании и жизненном пути?

Да, конечно. Мне 25 лет, и полтора года назад я закончил ЛГУ им. А. С. Пушкина, специальность "лингвист-переводчик", английский и немецкий языки. Во время учёбы проходил практику в переводческой компании, знакомился с САТ-инструментами и вникал вообще в переводческое дело. Мне понравилась учёба с самого начала, школа тоже была посвящена углубленному изучению английского языка... Так что в какой-то момент выбрал верное направление. Во время учёбы желание переводить не пропадало, я хотел связать свою жизнь с этим, а потому после выпуска начал искать, куда же устроиться без особого опыта, но с большим желанием. Было трудновато, но, наверное, не критично, за полтора месяца отправил много откликов, просто резюме на удачу рассылал. И как-то раз наткнулся на вакансию удалённого редактора-переводчика в сфере локализации игр. Вот оно! Я и сам не прочь поиграть, а тут как бы два дела вместе. Написал тестовое, прошёл собеседование и стажировку и устроился на фриланс. В общем-то весь опыт связан с компанией, на которую я работаю с самого выпуска. Но стоит уточнить, что в работе фрилансера, особенно начинающего очень сильно проявляются простои. Так что по факту из полутора лет именно на проектах я был занят... Наверное год, примерно. Бывали перерывы по месяцу, по два, по две недели. От такого никто не защищён. Не защищает так же наличие второго и третьего места работы тем же фрилансером-переводчиком. Если у вас есть вопросы именно по взаимодействию с компаниями, тут есть, по чему пройтись в плане негатива или непонимания.

Значит, Вы сравнительно недавно выпустились из стен университета. Это хорошо, потому что у меня есть

небольшой вопрос относительно теории перевода. Согласно достаточно старому утверждению из области теории перевода, существует адекватный перевод и эквивалентный. Вопрос к Вам как к практикующему специалисту, какой перевод Вы расцениваете как адекватный и как эквивалентный? Или Вы предпочитаете следовать протоптанной дорожке, то есть, существующим определениям?

По ощущениям прошла целая вечность, но да, недавно. Я бы сказал, что предпочитаю следовать по проторенной дорожке, да. В этом плане я придерживаюсь взглядов Л. Латышева, который использует термин "оптимальность" взамен "эквивалентности".
Перевод по факту - компромисс между теорией и практикой, т.е. компромисс между теорией и фактическими условиями, в которых создаётся перевод, возможностями переводчика и ограничениями, выраженными в том числе объёмом работы и сроком её завершения.
Здесь я бы так же добавил, что перевод для меня является разновидностью творчества, и как в любом творчестве приходится искать способ выразить идею, но не свою, а оригинального текста. Поэтому "оптимальный" подход мне ближе. Чем-то приходится пренебрегать, что-то приходится искусственно усиливать, таким путем достигается баланс, появляется перевод, который выставляется на публику.

Здесь, конечно, локализаторы немного выделяются, что касается творческого процесса. Скажите, пожалуйста, во время обучения по специальности "лингвист-переводчик", Вам предоставляли какую-то возможность специализироваться на локализации или обучение было обобщенное? И как Вы оцениваете пользу пройденного обучения относительно профессиональной деятельности?

Именно в сфере локализации... Да, было такое, но в довольно частном варианте. Мы переводили ролики в качестве

волонтёров. Точнее не сами ролики, субтитры для них переводили.
Но при этом я бы не сказал, что обучение было обобщенное. Конкретно в нашем вузе был письменный перевод на разные тематики, отдельно технический перевод, так же практиковали устный перевод в формате перевода переговоров или перевода видео на слух сходу. Так что в целом учебный процесс был разнообразный. Польза от обучения была и есть. Диплом все же даёт преимущество на собеседовании с работодателем. Тем более во время обучения многое выстраивается в голове нужным образом, это помогает структурировать информацию (честно, я не фанат самообразования, в том плане, что нужна какая-то академическая база, чтобы дальше уже проводить свои собственные изыскания и специлизироваться в конкретной области). Так что обучение сказалось на мне исключительно положительно, главное подобрать вуз с действительно сильной кафедрой перевода.

Добавлю, что субтитрирование, конечно, относится к АВП, но и в локализации игр диалоги занимают приличную часть исходного материала. Перевод диалогов по факту на экране представлен в виде субтитров, поэтому и упомянул такой опыт.

Предполагая, что наш диалог могут увидеть студенты и те, кто только будет задумываться о выборе вуза, Вы сказали, что подбор вуза с действительно сильной кафедрой перевода играет очень значительную роль. Можете дать какие-то критерии выбора места обучения или хотя бы дать критерии того, как студенту понять, попал он в хорошие руки или нет?

В первую очередь студенческие группы здесь, во "ВКонтакте". Люди охотно отвечают на посты с просьбой предоставить общие отзывы о вузе или рассказать о собственном опыте в деталях. Сам не раз рассказывал первокурсникам, каково учиться в ЛГУ.

Я сам узнал о вузе от учителя в школе, порекомендовали, вот и рискнул. Если о более объективных критериях говорить... Можно поузнавать, отправляет ли университет студентов учиться по обмену. Если да — это хороший знак. Так же можно проверить учебную программу, если есть доступ к такой информации (опять же, спросить у нынешних студентов/выпускников). Чем больше разнообразных ипостасей перевода представлено в программе, тем лучше. Так можно понять, что больше нравится, в каком направлении развиваться. И в целом разнообразный опыт ещё никогда не мешал!
Понять, попали ли вы в хорошие руки, может быть и сложно, и просто одновременно. Многие студенты-одногруппники были разочарованы учёбой. Хоть они и выпустились, но работают не по профилю. Возможно, здесь проблема ожиданий или в целом отношение к высшему образованию. Я, со своей стороны, положительно вспоминаю подавляющее большинство преподавателей, остался доволен опытом, который получил во время обучения. И, как уже говорил, обучение мне сильно помогло в работе.

Хорошо, наверное, хватит об университетах. Давайте поговорим о работе. Когда Вы рассказывали о себе, то упомянули, что могли бы рассказать про взаимодействие с компаниями в плане негатива и непонимания. Не знаю, крик ли это души, но не могли бы Вы рассказать о тех трудностях, что встретились в работе по локализации в компаниях?

Да, здесь скорее общие трудности или... Не знаю, препятствия.
Я бы выделил для начала слаборазвитую культуру переписки между HR и соискателями. Хотя, наверное, это общая проблема, не только для локализации. Почти невозможно получить фидбэк по тестовому, если отклик не по вакансии, а на удачу, тоже вряд ли получишь ответ (но пробовать стоит!). В целом могут "морозить". Пробовал себя в одну компанию,

не локализация. Отправил тестовое и ждал, периодически напоминал о себе. То у них ещё не проверили, то человек заболел, который отвечает за тесты, то ещё что. В итоге вакансия ушла в архив, ответа по тестовому я так и не получил. Не знаю, то ли мне так повезло, то ли ещё что. Но, как уже сказал, затруднительно получить фидбэк и нормально выстроить взаимодействие на начальном этапе. Далее я бы сказал, что проблема есть и во фрилансе как таковом. Вы проходите тестовое, вас берут, вы подписываете NDA, а дальше... Дальше может ничего не происходить месяцами. Работодатель ничем вам не обязан, вас записали в условную базу и все. А вы, между прочим, рассчитываете на работу, вам, может, деньги нужны, чтобы как-то жить дальше.

В общем-то я таким образом устроился в две фирмы, подписал NDA, и тишина. Нет, я пробовал им писать, но в какой-то момент сконцентрировался на других вещах. Так и не было от них никаких вестей.
Так что стоит учитывать, что работа фрилансером (особенно переводчиком, особенно сейчас) довольно рискованная, о финансовой стабильности речи особо не идёт, но опять же, как повезёт. Надо искать постоянников, либо придётся бегать туда-сюда и набирать заказы, где придётся, чтобы не остаться ни с чем.
Но даже наличие постоянника не гарантирует спокойствия. Выше я уже говорил о периодических простоях в работе разной длительности.
Ну и все проблемы можно умножать на два, когда опыта маловато.

Да, проблемы с трудоустройством действительно на слуху у большинства переводчиков, не только у локализаторов. Но абстрагируемся от порога в работу и перенесёмся непосредственно к рабочему месту. Давайте представим, что Вас наняли в проект по локализации компьютерной игры. Вы подписали NDA, и работа всё же пришла. Вот такое хорошее начало.

Как в среднем выглядит дальнейшая работа над переводом игры? Разработаны ли какие-то строгие алгоритмы работы и протоколы или наемный переводчик каждый раз сталкивается с новыми порядками и вынужден адаптироваться? Какие инструменты в ходу у локализаторов компьютерных игр?

Я, как смежник, получаю заказы и на перевод, и на редактуру, так что процесс может немного отличаться. Но в общем формате все выглядит так.
Вам пишет менеджер проекта с предложением поучаствовать/вам приходит письмо на рабочую почту непосредственно с заказом. Вы принимаете заказ, ознакомившись с объёмом и оплатой.
Далее все достаточно просто. Есть рабочая программа, я работаю в MemoQ, но это может быть и MemSource, да хоть SmartCat.
В программе заведён проект, в котором вам, как исполнителю, выделены сегменты текста на перевод/редактуру, выставлены сроки. Проект может быть отправлен вам целиком, либо можно получать отдельные части проекта каждую неделю/несколько дней. Зависит от менеджера и размера проекта.
Во времени фрилансера ограничивают только сроки, так что можно работать в своём темпе, соблюдая основной дедлайн.
Заканчивая перевод, вы внутри программы отправляете его следующему человеку, который вас проверяет и правит. Если вы редактор, у вас уже есть готовые части (у нас зовут "слайсы") текста, которые остаётся проверить и переслать финальному редактору.
В работе переводчик и редактор ориентируются на чек-лист от заказчика, ну ТЗ в общем-то. Что можно использовать, что нет, как и что использовать, какие правила капитализации на этот проект. Вот это, наверное, самая большая переменная.
Нужно внимательно смотреть на требования заказчика, потому что единого паттерна нет. Всегда что-то будет

отличаться. Пусть даже разница в использовании или запрете использования букв Ё.
Так что я бы сказал, что ход работ все же унифицирован, главное войти в ритм и понять основные шаги.
В конце концов проект подходит к концу, простите за тавтологию, можно выдохнуть и ждать следующий.

Давайте ещё отдельно про инструменты пунктик вынесу. Выше сказал, что пользуемся CAT-инструментами, но в ходе работ так же используется YouTube с геймплейными роликами и трейлерами, референсы от заказчика. Время от времени дают поиграть в бету. Это здорово помогает посмотреть кто есть кто в игре, какого пола, в каких условиях диалог происходит. Но такая возможность есть не всегда. Часто приходится использовать БКРС. Мы занимаемся проектами, которые в основе китайские, и у нас есть английский вариант, с которого мы переводим на русский. Часто приходится обращаться в китайский оригинал строки, чтобы, например, понять, не плодим ли мы от одного термина копии из-за неточностей английского перевода. Тогда спасает БКРС. Посмотрел иероглифы, сравнил, сделал выводы.

Учитывая, что вся отечественная индустрия развлечений и рынок услуг попали в непростую ситуацию, так скажем, турболентность, как Вы лично видите будущее локализации в России? Давайте ограничимся сроком не более 20-30 лет, ибо так далеко предсказывать совсем сложно.

Я бы даже ограничился ещё более коротким сроком. Считаю, что локализация в России не заглохнет, несмотря на упавшее количество заказов. Работа все равно идёт так или иначе, проекты локализуют. При этом, думаю, не ошибусь, если скажу, что рынок лицензионных игр в России сравнительно недавно (10-15 лет) снискал популярность (из-за чего вырос спрос и на локализацию игр под

развивающийся рынок), благодаря Steam и налаживаю цепочек взаимодействия. К тому же компаний, которые занимаются локализацией в России, не так уж мало. Навскидку назову минимум штук пять.
А сейчас опять многие игроки уходят в подполье, скажем так, ищут обходные пути, издатели отказываются делают не то что русскую озвучку, а даже русские субтитры и интерфейс. Но я верю, что отрасль припала временно, и спрос на услуги локализаторов будет расти.
Ну а уж опыт пиратских локализаций у России есть :)

Тут уж с опытом пиратской локализации Вы, несомненно, правы. В нулевых развернулась очень богатая и бурная история, даже с драмой! К слову, низкое качество старого пиратского перевода также является известной чертой той эпохи отечественной локализации. Можно, конечно, списать на то, что пиратские команды соревновались между собой, кто быстрее издаст продукт в России, но всё же нельзя игнорировать тот факт, что так такового контроля качества у нас никакого не было. Следовательно, появляется вопрос, нужно ли создать в государстве какой-то общий стандарт по локализации компьютерных игр? Или быть может нужен не стандарт, а какой-то обобщенный стайлгайд или гайдлайн? И как Вы думаете, возможно ли в принципе создать подобный документ по локализации игр, учитывая их разнообразие и жанровость?

Не думаю, что есть смысл государственного стандарта локализации игр. Тем более как таковые стайлгайды обычно отражены в запросах заказчиков, в том же ТЗ. Ну допустим возрастной ценз и свобода в описании сцен с насилием, свобода в передаче грубых и нецензурных выражений. И в рамках этого ТЗ локализаторы творят! А там уж получится шедевр, который разберут на цитаты, или просто хороший адекватный перевод - дело времени и опыта.

Да и в общем-то работа переводчика и редактора уже строится на базе различных стандартов, но относящихся к правильности самого языка. Главное, чтобы все было грамотно и без опечаток. А далее адекватность и полет мысли.
Для меня государственный стандарт локализации игр сродни стандарту на произведения искусства. Ну как можно создать стандарт на, например, натюрморты? Вспомнилась цитата из Пиратов Карибского моря:"Кодекс — это просто свод указаний, а не жёстких законов." Вот свод указаний (разной направленности) вполне имеет место, но никак не стандарт. Но опять же, даже этот свод указаний будет плавать от проекта к проекту, от заказчика к заказчику.

Хорошо, а если провести аналогию с популярным Russian Timed Text Style Guide от Netflix, который в ходу у субтитровщиков? Многие заказчики, которые не связаны с Netflix, просят исполнителей придерживаться этого стайлгайда. Возможно ли создать подобный стайлгайд в сфере локализации компьютерных игр, но, как Вы указали, в качестве свода рекомендаций, а не жестких требований?

Да, подобный гайд можно было бы создать и продвигать его для всех проектов в качестве рекомендованного формата. Можно было бы уместить какие-то основные детали, относящиеся к оформлению, пунктуации, капитализации и тп. Но сам перевод, конечно, сложновато загнать в рамки. Иначе можно потерять в адекватности и на выходе получить постный неудобоваримый игросодержащий продукт. Например, нам часто приходится убежать заказчика, что предложенный способ перевода имён не подходит для его игры, потому что имена у него в английском говорящие, и в русском нужно скреативить, чтобы передать смысл оригинала.
С другой стороны, заказчик всегда прав, и если он ни в какую

не соглашается с предложенной точкой зрения, что ж, будет по желанию заказчика.
Вот здесь, наверное, тоже краеугольный камень.
Мы заказчику скажем "у нас стайлгайд", а он скажет "да мне все равно, я хочу вот так".
Всегда есть отступления от правил, всегда идёт поиск компромисса в случае спорной ситуации.

Мир компьютерных игр предлагает огромное количество продуктов на любой цвет и вкус, среди которого можно найти немало контента, пытающегося выйти за грани морали и ценностей. Отсюда происходит вопрос, как часто Вам приходилось сталкиваться с цензурой в работе? Как Вы в принципе оцениваете цензуру? И как сильно она мешает раскрыться потенциалу локализаторов и авторов игр?

Да, основная цензура, с которой приходится сталкиваться, это упоминание бога и божественных сущностей, а также бранная речь персонажей и иногда описание сцен насилия (редко).
Не все издатели хотят что-то видеть в переводе. Вместо "слава богу" пишешь, грубо говоря, "какое счастье".
И тут ещё такая деталь, что цензура есть от заказчика, а есть цензура именно от законодательства, скажем так. Если игра у нас будет 16+, нужно соблюдать требования для игры, чтобы она и была 16+.
Обычно это не особо мешает, просто нужно быть внимательнее, особенно когда переводишь какую-нибудь эмоциально заряженную сцену.
Из тех игр, что я переводил и редактировал, нигде цензура особо не мешала в работе.
А вот авторы игр больше ограничены, думаю. Ведь от возрастного рейтинга зависит охват аудитории (хотя кому, когда возрастной ценз мешал получить желаемую игру)
На ум приходит Ведьмак 3 с его матерщиной. Я и сам любитель матерных переводов тех же сериалов, потому что

иногда хочется эмоциональности, чтобы сказать "верю!", но и перебарщивать не стоит. Нужен баланс. И цензура в некотором плане мотивирует на такой баланс. Задаёт некоторые рамки, которые в большинстве случаев не так сложно соблюсти, ничего не теряя по факту.

Ведьмак 3 действительно нашел отклик у своей аудитории за счет правдоподобной локализации, несмотря на замедление речи во время некоторых реплик. У данного решения были свои причины, но тем не менее, среди игрового коммьюнити находятся люди, которые по-прежнему недовольны и считают, что можно сделать лучше. С точки зрения самого локализатора, как Вы оцениваете качество локализации? Когда Вы открываете игру, когда и как Вы понимаете, что перед игроком хорошая или плохая локализация продукта?

В первую очередь бросаются в глаза опечатки. Бич большинства локализаций. Даже если их мало, все равно глаз зацепится. А уж если их много...
Основное, в общем, по пунктам:
Перевод всего, что есть в игре (к сожалению, периодически встречаются непереведенные фразы, слова и прочее, видимо, до них не добрались во время локализации, или заказчик предоставил не все тексты, а какие-то кусочки выпали)
Опечатки
Принятие во внимание изменчивости окончаний слов - Darkest Dungeon грешит этим
Ну и конечно выбор слова при переводе. Иначе квесты и описания превращаются в отдельное испытание, когда непонятно, что в итоге нужно найти и как применить.
Стиль тоже, иногда просто видишь стилистически невыверенные тексты. Вроде все хорошо, но читаешь и спотыкаешься, не проникаешься, не складывается все в единую картину.
Ах да, техническая сторона. В том плане, что субтитры

должны влезать в экран в полной мере и не пропадать слишком быстро. Тут у нас нагрешила локализация Hard West. Некоторые строчки слишком длинные и уходят за рамки своего поля для субтитров, увы и ах.

В остальном это должен быть адекватный перевод, оптимальный. Нужно постараться максимально передать замысел оригинала, шуточки, отсылки и прочее. Чтобы игрок проникся замыслом автора и постарался по максимуму получить задуманные впечатления.

Воистину, это тонкое искусство. К слову, о нем, раз уж нас могут читать даже те, кто только задумываются о своей будущей профессии, как Вы считаете, обязан ли локализатор компьютерных игр быть вовлеченным игроком в первую очередь? В одной из моих бесед с переводчиком художественной литературы, стало очевидным, что любить чтение необходимо, а читать нужно много и часто. С играми похожий рецепт?

Скорее да, чем нет. Все знакомые локализаторы так или иначе играют. Конечно, важно и то, с какими жанрами ты знаком (чем больше, тем лучше), но нужно и в целом иметь игровой опыт. Банально будут нужные формулировки в голове всплывать и похожие тексты будет проще найти, чтобы посмотреть, как лучше оформить перевод в зависимости от того, к чему относится кусочек текста: к названию навыка, его краткому описанию или к энциклопедическому фрагменту.
Однако я все же не буду утверждать, что хороший переводчик не сможет влиться в локализацию. Но поскольку отрасль все же специализированная, нужны и соответствующие компетенции.
Ну и, я так думаю, будет проще понять чувства других игроков от хорошей и удачной локализации, если ты и сам играешь.

Итак, мы близки к финалу. Вы уже рассказали о многом, но позвольте еще кусочек теории. Среди некоторых лингвистов бытует мнение, что локализация компьютерных игр выделилась в отдельное направление, отколовшись от АВП. Как Вы расцениваете такое мнение? Согласны ли с ним? И почему?

Соглашусь, что локализация игр скорее находится в переходном состоянии. Перевод игр сочетает в себе много всего: диалоги, интерфейсы, статьи, к этому всему может добавляться озвучка диалогов и внутриигровых текстов, а можно и не озвучивать.
При этом те же лимиты строчек, как в АВП, для диалогов на экране, для текстов в целом. Однако в локализации не используются специализированные программы для субтитров. Все тексты грузятся в условный MemoQ, начинается перевод.
Дальнейшее зависит от времени и технических новшеств, которые так или иначе повлияют на рабочий процесс.
В общем-то неудивительно, что изначально нечто общее расходится на специализированные отрасли, формируются свои экосистемы со своими правилами и стандартами, инструментами.

Огромнейшее спасибо, что согласились сегодня побеседовать на тему локализации. Вероятно, что с этим интервью смогут ознакомиться не только лингвисты, но и люди, не имеющие отношения к лингвистике. Хотели ли бы Вы сказать что-то им, поделиться чем-то или оставить какое-нибудь пожелание или комментарий?

Пожалуйста, был рад поделиться опытом.
Скажу так. Перевод — это интересно! Не бойтесь пробовать себя, не бойтесь нестандартных решений, к тому же перевод, как и лингвистика в целом - достаточно широкое поле для

деятельности. Всегда можно найти себе область по душе и посвятить этому жизнь.